迷宮クロニクル
Make You Chronicle!!
Vol.1 はじめての迷宮キングダム
早く勇者様(ヒーロー)に、なりた〜い
まよキンこと迷宮キングダムのサプリメント第1弾、登場！ もっとまよキンを楽しくしたいあなたと、まだ遊んでいないあなたのための1冊！ 速水螺旋人による描き下ろしコミック、ジョブをはじめとする追加データの数々、ミニキャンペーンとして遊べるシナリオ2本も収録！ さらにデータをカード化して付属！ まよキン年代記スタート！！

迷宮クロニクルとは？

迷宮クロニクルとは、シニカルポップ・ダンジョンシアター「迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）」をサポートするサプリメントのシリーズです。ランドメイカーたちの冒険をより楽しくしてくれる、ジョブ、アイテム、施設、トラップ、モンスターなどの追加データに加え、シナリオ２本を収録しています。さらに、追加データをカード化して付属。また、描き下ろしコミックでまよキンの世界を紹介しています。
※この商品は「迷宮キングダム」がないと遊ぶことができません。

NEW JOB !!!
HERO

CONTENTS

ごあいさつ

『迷宮キングダム』が発売して2ヶ月。早くもサプリメント『迷宮クロニクル』の登場となりました。このシリーズは、『迷宮キングダム』という生まれたてのゲームを、読者のみなさんと一緒に、より面白く、より遊びやすく、より手強いゲームにするために用意されたサプリメントです。できればどうか、末永いお付き合い、よろしくお願いいたします

迷宮クロニクルVol.1 はじめての迷宮キングダム
平成16年10月20日　初版発行
編集：冒険企画局
発行人：田中　昇
発行所：HOBBY BASE
〒115-0051　東京都台東区蔵前3-13-13　NRビル8F
TEL:03-5822-5081

■スタッフ

●編集
HOBBY BASE　長田崇
冒険企画局　河嶋陶一朗／池田朝佳
●ゲームデザイン
河嶋陶一朗（冒険企画局）
●コミック
速水螺旋人
●フレーバーテキスト
池田朝佳（冒険企画局）
●シナリオ
池田朝佳（冒険企画局）
●イラスト
表紙：
ふる鳥弥生
ジョブ：
岡本晃
スキル、施設：
落合なごみ（冒険企画局）
モンスター：
うっかり
吉井徹
落合なごみ（冒険企画局）
●デザイン
イケダサトシ（冒険企画局）

Open Dice Kingdom
オープン　ダイス　キング　ダム

First Conquest（だいいちわ）
「必殺王女　クリティカル・プリンセス」

画：速水螺旋人

のこぎりびーきは
痛い痛い♪
♪♪
磔（はりつけ）
火あぶり
鉄の処女ー♪
ガロッテ
生き埋め
さらし首ー♪
♪♪

ばたむ
いち大事です
カチューシャ姫さまッ
ああら
「飛んで火に入る」
スタニスラフ、
どうなさったの？
きゃ

ところがところが
ギロチンはー♪
とってもとっても
人道的なのよー♪
ふーん
ふん
ふーん
きゃ
きゃ
姫さまーッ

例の
連続空き巣の
件なのですが……
ああ
よきにはからいなさいな
それより食事ですけれども、
いいかげん
キンギョ以外が
食べたいですわ
にゃあぁ
それは大臣の
僕の仕事じゃ
ありません！
だから
それどころじゃ
なくて……

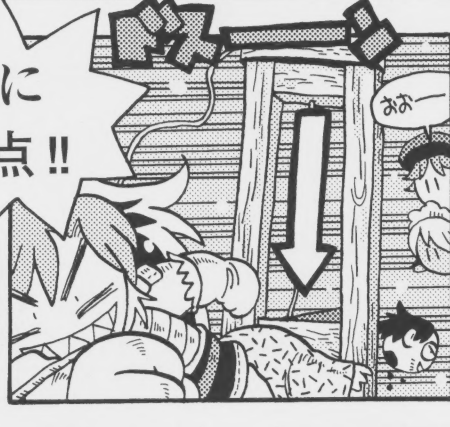
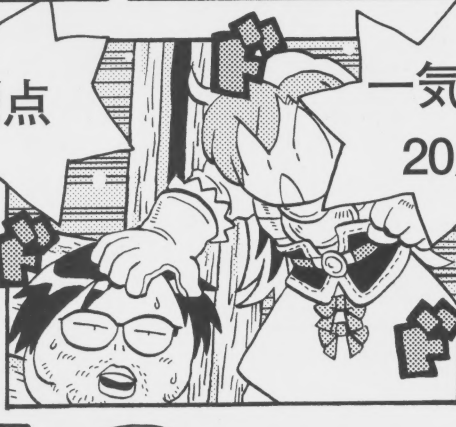
どうかしら、
新しいギロチン
ですのよ
サンソンと
名付けましたわ
いいでしょ？
♪
姫様は
またそんな
ムダ遣いを……
いや
それどころじゃ
なくて！

からっぽ
今度は王宮が
やられたんですッ
給湯室
いいですわ、どうせ
たいしたものは
盗られてないのでしょう？
寝とって気づかんかったんか
このアマ
HA HA HA HA
ウチに何を
期待しとるんや〜
うあ？
給湯室の
責任者はどなた？
ムク
デスモスチルスの娘
リリィですが……
騎士バグラチオンが
武者修行に出る前
あずけて行った
剣ですね
帰ってきて
ないと知れば、さぞや
怒るでしょうねえ……
TERRIBLE!
あー
魔剣ズヴェルボイが
のうなってるわ
そんな剣
知りませんわよ？
火の用心
お？
10点たまると吊し首を、
20点たまるとギロチンを
もれなくプレゼントー
え、僕!?
ス　スタニスラフッ
処刑点１点追加ッ
ガーン
ビシ!

ドラムロール
ババババ
他人の家に
押し入り、物品を
あさるこの手口！
犯人が
わかりましたわッ
はッ
なになに
「魔剣ズヴェルボイ
たしかに頂きました
大切に使わせてもらいます」
こんな
置き手紙が
あったで
整理整頓の
ぱぷぷぷーん
はっはっはっ
いやいやそんな
はっはっはっ
ところで
魔王のファック野郎は
どこじゃ
オラ
あァ？
えらいんは
発想が違う
まるで天才と
紙一重だ
処刑点
たまってまうで
ズん！
まさにッ
伝説の勇者さまに
違いありませんッ!!
エド・サリバンショーに
出ているビートルズに
熱狂するおなごの如く
きゃあ！
勇者さまの
いけずぅう。あたくしも
さらってくださればいいのに～
まあ、確かに
早く追わないと
危ないですねえ
不安だ
OPEN DICE KING
勇者さまを
追いますわッ
いてまうどコラ
どないなっとんねん
なんとかせえや
ざわ
ざわ
ざわ

LUNCH
ああ～
また
キンギョ～
あと ジャガイモと
シイタケと モヤシと
ピクルス～～
朝も昼も夜も
キンギョばっかり
もうイヤですわ～
はい 黒パンも
ありますから
仕方ないでしょう
ウチは貧乏なんですッ
そういうときは
マヨネーズをつけると
美味しくなるでマヨ
にゅるん
あら
ありがとう
まよ――――――ん
きゃあああああッ
まよっ
まよっ
ザムザムザムザムザム
リリィッ、見物
してないで戦いなさい
この怠けものッ
えーでも
ウチ宦官やしい
こういうこと専門外
やしい
………
前から
訊きたかったの
ですけど
あなた女でしょ？
どの辺が
宦官ですの？
おっ
それは 我々も
知りたいで
マヨ

ふっふっ
………
秘密
マヨーッ
マヨの白くて濃厚な
責めを食らうで
マヨーッ
ウェットＡメッシィ
イイイ
（悲鳴）
ひゅるるる
きゅーぴーっ
ああ
あああ
コレステロールが
身体中にッ
ひっく
ひっく
やっと
片付きましたわね
ちょっと
スタニスラフ
性格変わって
へん？
医者の僕に
まかせなさい！
なに
肥満？
ちょっ
ぎらり
かぽーーん
ほうら痛いのは
最初だけだ
からねーッ
エローイ
（悲鳴）
あああ
あああ
WHAM
最後の
部屋ッ
そして
ここが……
ああッ　勇者さまッ
こんなにもあたくしの
ことを…ッ
そんな
アホな
んー？

おッ
こんな所に
上へのハシゴが
やや
ゴト
ウチの王宮じゃ
ありませんの！
ばたむ
姫様ベッドルーム
ばばば
あッ
「番茶も出花の」
カチューシャたん！
オオオオ、オ、オデは
ずっと前かららららら
カチューシャ
たーん
ズギャーン
ゴ
ゴ
ゴ
ゴ
ゴ
ゴ
んぎゃあああ
ああああああっ
ドド
ドド
処刑点
一気に
20点!!
おおー
こうして、姫さまと一行はダンジョンヲタクを
倒し、王国を救うことができましたとさ
勇者さま…
ほうら姫さま
お肉ですよー
魔剣ズヴェルボイは
どうなったん？
奴がオークションで
売ってしまった
らしいぞ

はじめに

本書『迷宮クロニクル』に収められているデータを使用する場合、本書、もしくは本書に付属するカードなどを他のプレイヤーやGMに見せられる形で所有していなければならない。それらをゲームの会場に持ってきていないプレイヤーに対して、GMはいつでもその使用を禁止させることができる。

上級ジョブ

上級ジョブとは、本書などで今後追加される新しいジョブの種類である。通常のジョブと同様に扱うが、冒険を繰り返さないと、このジョブを選ぶことはできない。

上級ジョブになりたいＰＣは、その転職条件を満たした上で、【転職所】の施設を利用すること。このとき、複数の能力値ボーナスのある上級ジョブになった場合、そのすべての能力値ボーナスを適用すること。

また、逸材の場合、キャンプイベント表や王国変動表の結果で上級ジョブの逸材を手に入れたり、【高級住宅街】や博士の逸材を使用して、逸材のジョブを上級ジョブに変更することができる。

追加データ

主にプレイヤー向けのデータとして、施設とアイテムが、GM向けデータとして、トラップとモンスターが収録されている。

施設やアイテム、トラップなどで、様々なカテゴリの中からランダムに何かを１種類決めるような場合、GMは次のいずれかの処理を選択すること。

●基本ルールブックのものしか使わない

ランダムで何かが選ばれる場合、その選考対象から追加データは除外される

●完全にランダムに決める

サイコロを１個振り、奇数ならルールブックのデータから、偶数なら追加データから選ぶことにする。追加データから選ぶことになった場合、『迷宮キングダム』ルールブックp.9を参考にして、各データにサイコロの目を割り振ってから、サイコロを振る

●追加データになった場合、自由に決める

サイコロを１個振り、奇数ならルールブックのデータから、偶数なら追加データから選ぶことにする。追加データから選ぶことになった場合、そのイベントを発生させた者が任意に好きなものを選ぶ

シナリオ

連続して遊ぶことのできるシナリオ「迷宮洪水注意報」と「面影の迷い道」の２本が収録されている。これらのシナリオにプレイヤーとして参加することを考えている人は、その内容を見ないようにすること。

また、シナリオには対応レベルや、対応人数が書かれている。そこに書かれているものより、高いレベルや多い人数でシナリオを遊ぶ場合、GMは、登場するモンスターやトラップをあらかじめ強化しておくこと。その場合、『迷宮キングダム』ルールブックp.94～95にあるシナリオの作り方や、本書巻末にあるコラム「迷宮の歩き方」などが参考になるかもしれない。とくに、レベルや人数が多い場合、モンスターの強化は行った方がいいだろう。もしも、ＰＣたちがエリア全体を攻撃する手段を持っていないようなら、登場する数を多くする方法も有効である。ただ、その場合、戦闘が長期化する可能性がある。それを避けたいなら、シナリオの整合性を壊さない程度に高いレベルのモンスターに変更するのがよいだろう。アイテムを装備させたり、スキルを修得させて、モンスターデータを改造するのも面白いかもしれない。

転職条件：3レベル以上、勲章2つ以上
能力値ボーナス：〔魅力〕、〔武勇〕
スキルグループ：肉弾、星術、便利
逸材としての効果：（常駐）宮廷の誰かが絶対成功を行ったとき、そのキャラクターは自動的に《気力》2点を獲得する（この効果は累積しない）

偉大なる戦士の裔（すえ）、世界に絶体絶命の危機が訪れたときに現れる世界の守護者、人の中にあって星々にない輝きを放つもの……彼らは勇者と呼ばれる。人類の危機と戦うことを運命付けられた特殊な存在で、特に、天使や深人たちと並ぶ戦力群「魔王」とその配下たちとの戦いを得意とする。呼吸するように嵐を呼び、大地を割る災厄級（ハザードクラス）の怪物たち……それらに立ち向かう勇者の姿は、人々の絶望を打ち砕き、勇気や希望を抱かせる。

スキル／ジョブ

決戦存在/Valiant Being

タイプ	対象	判定
補助	自分	なし

戦闘中、命中判定を行う前に使用できる。《希望》を１点消費する。命中判定の達成値が、相手の《回避値》を２上回るごとに、使用している武器の威力が１点上昇する

彼は希望、彼は光。彼が他の人間とそれほど違うわけじゃない。ただほんの少し、強い心を持っているだけ。でも、彼ならば信じられる。彼ならばきっとやってくれる。そう思う人の心を託されたとき、彼は無敵の存在になる

S-J021　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

追加データ

プレイヤー用データ

主にプレイヤーが使用するデータの数々。施設は6種類が追加された。すべてクラス施設に追加して建てるものになっている。どの王国にも必ず建設されるクラス施設だが、これらの新しい施設を使って強化してみて欲しい。アイテムは、9種類が追加された。価格1のものが増え〔才覚〕が1のＰＣのアイテム決定の選択肢が、ぐっと広がった。バッドステータスを回復できる【特効薬】や、ダメージを上げることのできる【大剣】など、オススメアイテムが揃っている。明日からの迷宮ライフに、ぜひ役立てて欲しいアイテムばかりだ

施設／宮廷

項目	内容
価格	5
タイプ	割り込み
対象	自分
判定	なし
設備	追加
施設レベル	なし

玉座/ Throne

【王宮】のある部屋にしか建てることができない。国王が行為判定を行ったあと、割り込んで使用できる。その達成値を［【国民】の数×1/10］だけ上昇させることができる。この効果は、ゲーム中、1回しか使用できない

民は国王を尊敬している。崇拝している。愛している。ランドメイカーたる王が国を空けているときならば、国民は王を思慕する気持を玉座に向ける。なぜならば、玉座は王の象徴なのだから。ランドメイカーと行動を共にする民もいるが、近くにおらずとも、民の気持ちが王に通じぬわけはない。彼らの思いこそが王の力となるのだ

F-041　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

施設／宮廷

項目	内容
価格	5＋選んだ武器の価格
タイプ	割り込み
対象	自分
判定	なし
設備	追加
施設レベル	なし

武器庫/ Armory

【騎士団】のある部屋にしか建てることができない。この施設を購入したとき、武具アイテム１種類を選ぶ。戦闘中、自分が支援行動を行ったあとに割り込んで使用できる。この施設を使用したキャラクターは、自分の《配下》１Ｄ６人を消費する。その武具アイテム（０レベル）を持っているものとして、攻撃を行うことができる

騎士団の務めは守るのみにあらず。時に、攻めの刃へと変わることもある。そのとき、騎士団に持たせる武器は、武器庫に備えておくべきだ。だんびらでもいい、鉄砲でもいい、爆弾だってかまわないが、甲冑はあまり意味がない

F-042　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

施設／宮廷

項目	内容
価格	3
タイプ	割り込み
対象	王国
判定	本文参照
設備	追加
施設レベル	なし

応接室/ Salon

【役所】のある部屋にしか建てることができない。王国フェイズのプロローグで、依頼人がお金の報酬を約束したとき、割り込んで使用できる。〔才覚〕で難易度［報酬としてもらえるＭＧ＋７］の判定に成功すれば、その報酬を前金で予算会議の前にもらうことができる

客をもてなすためには、それなりの準備が必要だ。その客が王国に利益をもたらすというならなおのこと。美味しいお茶、軽妙な会話、そして豪華な部屋さえあれば、報酬を前金に変えることも可能なのだ。もてなしが成功したと思ったのに、前金を貰えないとしたら要注意だけどね

F-043　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

施設／宮廷

項目	内容
価格	選んだモンスターのレベル
タイプ	割り込み
対象	自分
判定	なし
設備	追加
施設レベル	なし

御神体/ Pagod

【神殿】のある部屋にしか建てることができない。この施設を購入したとき、モンスター１種類を選ぶ。宮廷の誰かがダメージを受けたとき、割り込んで使用できる。《希望》１点を消費し、選んだモンスターのスキル１種を選ぶ。そのラウンド（クォーター）が終わるまで、そのスキルを修得する。この効果は、ゲーム中、1回しか使用できない

人はいつだって現金だ。信仰の対象にするにしたって、御利益がないよりはある方がいいに決まってる。天階を信仰する国は数多く、大天使を祭る神殿がその中でも数多いのは、大天使が霊験あらたかであるからなのだ

F-044　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

施設／宮廷

項目	内容
価格	3
タイプ	割り込み
対象	王国
判定	なし
設備	追加
施設レベル	なし

秘密の抜け道/ Loophole

【忍びの里】のある部屋にしか建てることができない。現在宮廷がいる部屋が、マップの外周部分だった場合、いつでも使用できる。《予算》を１ＭＧ消費すれば、その部屋に【街道】の施設を建設することができる。この効果は、ゲーム中、1回しか使用できない

「陛下！　もう、駄目です。限界です！」「ここまで来て……」「撤退しかありません。御決断を」「だが、どこに退くと言うのか！　もはや迷宮を戻る力も残されてはいない！」「陛下、御安心めされい。拙者、最後の手段を残しておりますぞ。王宮への抜け道でござる！」「なにぃ!?」

F-045　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

施設／宮廷

項目	内容
価格	1
タイプ	常駐
対象	王国
判定	なし
設備	追加
施設レベル	なし

宝箱/ Treasure Chest

【給湯室】のある部屋にしか建てることができない。この部屋にレアアイテムを何個でも保存しておくことができる

騎士が手に持つ宝剣は、国の宝だ。宮廷の仲間たちと共にいくつもの迷宮を抜けて素材を集め、民の血税で作られた鍛冶屋の工房で鍛え上げられたもの。武者修行の旅に出ると決めた騎士が、彼の王国のためにできることは、国の宝をおいて行くことぐらいしかない。宝箱の中にしまい、次に現れる若き騎士に宝剣を譲ることが、彼ができる最後の奉公だ。旅立つ騎士を見送りながら、宮廷の侍女は約束をする。次に現れる騎士に、この宝剣を渡すことを

F-046　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

アイテム／回復

項目	値
価格	1
タイプ	支援
対象	単体
判定	なし
素材	木・魔素×5
レベル	なし

特効薬/Antidote

アイテム入手時に１種類のバッドステータスを選ぶ。そのバッドステータスを無効にする。一度使うと、このアイテムはなくなる

危険な道中、急に襲いかかる眠気。戦いのさなか、その身を犯す毒。宝箱からあふれ出る煙の、人をカエルに変える呪い。そんな不都合の数々を即座に解消してくれる、魔法のクスリが特効薬だ。もちろん、甘味の誘惑に負けて、ぶくぶくと肥ってしまったときにも、速やかに元のスリムな身体を取り戻すことができる。それってやばいクスリなんじゃないの？　という意見は受け付けない。便利便利

迷宮キングダム　illustration.HAYAMI RASENJIN

アイテム／回復

項目	値
価格	1
タイプ	補助
対象	自分
判定	なし
素材	肉
レベル	なし

保存食/Keepable Foods

このアイテムは、迷宮フェイズしか使用できない。自分の《HP》１点を回復する。このアイテムを使用したキャラクターは、そのターン、【お弁当】か【フルコース】を食べたのと同様に扱う。一度使うと、このアイテムはなくなる

キャンプを張って、用意した弁当や料理に舌鼓を打つ。迷宮探索中の心安らぐひととき。そんな心の余裕が、ランドメイカーにとってはとても重要なことだ。ことなんだが、しかし。余裕がないときは誰でもある。なりふり構っていられないけど空腹だ、なんてときにはコレを食べよう

I-038　迷宮キングダム

アイテム／武具

項目	値
価格	4
タイプ	装備
対象	自分
判定	なし
素材	鉄×3・牙×3
レベル	

大剣/Great Sword

白兵戦用武器　射程：1　威力：1D6

このアイテムは、装備するのにアイテムスロットを２つ分使用する。この武器を使って命中判定を行う場合、サイコロを振る前に自分の〔武勇〕の値の範囲で、好きなだけ威力を上昇させることができる。ただし、上昇させた値と同じだけ、命中判定の達成値が減少する。このアイテムの初期レベルは０である。レベルが１上がるたびに、威力が１点上昇する

鋼の塊を思わせる巨大な剣。この剣より繰り出される一撃はすさまじいが、外れる可能性も高い

I-039　迷宮キングダム

アイテム／生活

項目	値
価格	1
タイプ	装備
対象	自分
判定	なし
素材	衣料
レベル	

バックパック/Backpack

このアイテムを装備したスロットには、好きな素材を12個まで収納することができるようになる。素材の種類は複数入っていてもよい。このアイテムのレベルは０である。レベルが１上がるたびに、収納できる素材の数が１個上昇する

素材が手に入ったとしても、３個や４個じゃ持ち帰る気になれない。端数が出た素材は、結局捨てることになる。そう嘆くランドメイカーに朗報！　このバックパックさえあれば、異なる種類の素材を、いっぺんに収納できるのです。しかもお得なことに、今なら２個余分に収納できます！

I-040　迷宮キングダム

アイテム／生活

項目	値
価格	1
タイプ	割り込み
対象	自分
判定	なし
素材	衣料×3
レベル	なし

マント/Cloak

自分が攻撃されたり、自分の《回避値》を難易度にして判定を行われたときに、割り込んで使用できる。自分の《回避値》が、［２Ｄ６＋自分の〔探索〕］の値になる。この効果はそのラウンドの間、持続する

モンスターの放つ攻撃をかわすのは、日頃の鍛錬によって培われた身のこなし。でも、その日のコンディションや運も関係するんじゃないか？　そんな疑問を感じたならば、マントを身につけてみよう。華麗な身のこなしを身につけられるかもしれないし、急に身体の重さを感じるようになるかもしれない。それは、すべてあなたの運次第だ

I-041　迷宮キングダム

アイテム／生活

項目	値
価格	4
タイプ	支援
対象	自分
判定	なし
素材	情報×5
レベル	なし

肖像画/Portrait

入手時に好きなキャラクター１体を選ぶ。そのキャラクターに対する《好意》と同じ値だけ、自分の《気力》を回復する。この効果は、そのゲーム中、１回しか使用できない

大好きな大好きなあの人の姿を、いつでも身近な場所に置いておきたいって願うのは、自然な心の動きだよね？　枕元に飾ったあの人の肖像画は、あたしに無限の力をくれるの。あの姿を思い出すだけで、あたしのココロは百万迷宮の天井を突き抜けて、天階の向こうまで、飛んでいきそうになるの。……まぁ、あの人があたしのことをどう思ってるかは、ぜんぜん別の話なんだけどねー

迷宮キングダム　illustration.HAYAMI RASENJIN

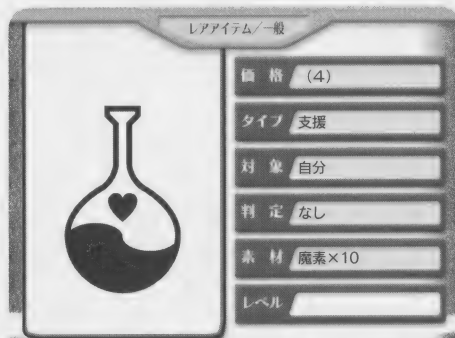
アイテム／探索

項目	値
価格	2
タイプ	割り込み
対象	宮廷
判定	本文参照
素材	牙・鉄
レベル	なし

拷問具/Instrument of Torture

戦闘に勝利して終了したとき、割り込んで使用できる。倒したモンスターを選ぶ。〔武勇〕で難易度［そのモンスターのレベル＋５］の判定を行う。成功すると、そのマップに支配者が設定されていれば、GMからその名前を教えてもらい、人物欄にその名前を記入することができる

尋問椅子、魔女の針、鉄の処女、洋梨等々、他者に対しいかに苦痛を与えるか、という目的のために作られた禍々しき道具たち。それが拷問具である。ランドメイカーに襲いかかるなどという不届きな怪物たちには、これぐらいのお仕置きが丁度いい。使ってやれば、おとなしくなるだろう

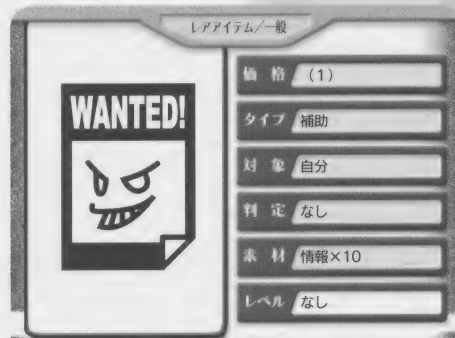
I-043　迷宮キングダム　illustration.HAYAMI RASENJIN

レアアイテム／一般

項目	値
価格	(4)
タイプ	支援
対象	自分
判定	なし
素材	魔素×10
レベル	

惚れ薬/Love Potion

好きなキャラクター１体を選ぶ。そのキャラクターに対する《好意》が３点上昇する。この効果は、１ターンの間、持続し、累積しない。このアイテムの初期レベルは０である。レベルが１上がるたびに、上昇する《好意》が１点上がる

誰かに恋をするってことは、とってもステキなことなんだ♪
キミのココロは冷たく固まり、誰にもココロを開けない♪
そんなときには、このクスリ、ホンの一口飲んでごらん♪
キミのココロに火がついて、目にした誰かに恋をする♪
そんなステキなラブ・ポーション♪　らぶらぶ♪

I-044　迷宮キングダム

レアアイテム／一般

項目	値
価格	(1)
タイプ	補助
対象	自分
判定	なし
素材	情報×10
レベル	なし

悪名/Bad Name

戦闘中に使用できる。性格が「愚か」、「堅実」のモンスターは、射程内に【悪名】を使ったキャラクターがいれば、優先的にそのキャラクターを攻撃するようになる（【悪名】を使ったキャラクターが２人以上いる場合、その中でランダムに決定する）。この効果は、その戦闘の間、持続する

彼の名を知らぬ者は皆無。彼の姿を知らぬ者は絶無。百万迷宮中に響き渡るは、彼の騎士の恐るべき冷酷と残虐。彼に出会うと人は残らず恐怖に凍りつき、怪物は全て、憤怒のあまり我を忘れる。だが、彼の騎士は本当にそのような男なのだろうか？　真実の在処だけは誰も知らない

I-045　迷宮キングダム

GM用データ

追加データ

主にGMが使用するデータの数々。トラップは6種類が、モンスターは4種類が追加された。いずれも、ひとひねりもふたひねりもある曲者ぞろいになっている。GMはルールブックに収録されたモンスターやトラップとも合わせ、新たなコンボを開発して欲しい。特に【小鬼英雄】と【機関師】は既存のモンスターを強化してくれるものになっている。今まで以上に厳しい迷宮を提供すれば、プレイヤーたちもきっと嬉しい悲鳴をあげてくれるだろう。戦闘系トラップ2種類は迷宮職人のキャラクターを持っているプレイヤーも要チェックだ

トラップ／古典

Room Name

B-2

浮気の虫/Wanton Worm

レベル	配置	発動	解除
1	部屋	休憩	不可

休憩を行ったキャラクターは、自分の人物欄の中で、《好意》の値が一番高いキャラクターと一番低いキャラクターをそれぞれ１体ずつ選ぶ。その２つの《好意》の値を入れ替える

誰かを好きという気持ちが揺らぐ。それは隣にいる別の誰かが、魅力的に見えるせいかもしれないし、好きな相手に飽きてしまったからかも知れない。そんな心を増幅する罠

T-037　迷宮キングダム

トラップ／古典

Room Name

B-2

スキルボマー/Skill Bomber

レベル	配置	発動	解除
4	イベント	自動	〔才覚〕/11

トラップ配置時に好きなスキルグループを指定する。その部屋の中で、常駐以外の指定されたスキルを使用すると２Ｄ６点のダメージを受ける。〔才覚〕で難易度９の判定に成功すると、ダメージを半分にすることができる

「ワシの目の前で、迷宮の技を使うんじゃねえ！」部屋の中央に居座った頑固迷宮職人が力強く宣言する。「もし使うってんなら、ただじゃすまねえぞ！」本当だった

T-038　迷宮キングダム

トラップ／遭遇

Room Name

B-2

もったいないお化け/Spirit of Food

レベル	配置	発動	解除
2	部屋	自動	不可

宮廷の誰かが、自分のアイテムスロットから、回復アイテムを捨てた場合、宮廷全員の回復アイテムが無くなる

子供たちなら誰だって、母親から聞かされている。「食べ物を粗末にすると、もったいないお化けが出ますよ」それはランドメイカーにしても同じだけれど、大人になると、そんな話は忘れてしまう。まさか、迷宮探索の最中に、母親の脅し文句を実感することになるなんて思わないもんね

T-039　迷宮キングダム

トラップ／遭遇

Room Name

B-2

里心/Homesickness

レベル	配置	発動	解除
5	部屋	発見	不可

迷宮内に《配下》を連れてきているキャラクターは〔才覚〕か〔魅力〕で難易度11の判定を行う。失敗したキャラクターの《配下》が１Ｄ６人、王国に帰る。帰った《配下》は【国民】としては扱わない

私はなんでこんなところにいるんだろう。あの懐かしく暖かな我が家を出て、こんな危険な迷宮にいるなんて、どうかしている。帰ろう。今は遠い故郷へ……

T-040　迷宮キングダム

トラップ／戦闘

呪圏/Spellbound

レベル	配置	発動	解除
7	エリア	自動	不可

このトラップを好きな本陣エリアに配置する。このトラップが配置されたエリアにいるキャラクターの威力が1D6点上昇する

床の紋章から放たれた光は、そこに立つ国王にまとわりつくような軌跡を描く。光は国王の手にした石弓に吸い込まれていく。呪圏とは、その場に立つ者に力を与える魔法陣。守るにおいて頼もしく、攻めるにおいて厄介なトラップだ

T-041　迷宮キングダム

トラップ／戦闘

水たまり/Waterhole

レベル	配置	発動	解除
5	エリア	自動	不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このトラップが配置されたエリアにいる深人以外のキャラクターの《回避値》が－２される

幼い頃、水遊びを好んだ朕は、乳母の静止も聞かず、水たまりで遊んだものだ。わざと踏み込んで跳ね上がる水しぶきに歓声を上げたりもした。だが、これは報いなのか？水たまりに足を取られ、怪物の拳を喰らうなど！

T-042　迷宮キングダム

追加モンスター

このページで紹介しているモンスター4体以外にも、追加モンスターは紹介されている。シナリオのページも忘れずに見て欲しい

モンスター／鬼族

レベル 3

小鬼英雄/Ogrekin Champion

武勇	射程	威力	回避値	HP
3	0	1D6+1	11	7

性格 狡猾　素材 牙

【策士（モ）】【挟撃（モ）】
【小鬼の希望（モ）】（常駐）戦闘中、効果を発揮する。自軍の【小鬼】全ての性格を「愚か」から「狡猾」に変える。また、自軍の【小鬼】全てが【挟撃（モ）】を修得する

無数に生まれる小鬼の中から現れる特別な存在。小鬼は1匹みかけたら10倍いると思え、とまで言われている程、数が多い。それでいて、あまりにも無力な彼らにも、希望が必要なのだろう

M-073　迷宮キングダム　Illustration.CARELESSLY

モンスター／深人

レベル 4

河童/Kappa

武勇	射程	威力	回避値	HP
4	0	1D6+1	8	11

性格 愚か　素材 木、魔素

【軽業（迷）】【すりぬけ（迷）】【鉄腕（肉）】
【土俵際の駆け引き（モ）】（常駐）本陣エリアで自分の攻撃が成功した場合、ダメージが1D6点上昇する

深階には塩水が満ちていると言われている。しかし、グランドゼロには、淡水が湧きだしていることもある。そこにはたいてい、河童たちがいる。酒と相撲と呼ばれる格闘技を愛する彼らは、いたずら好きで陽気な性質を持ち、他の深人と一線を画している

M-074　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

モンスター／呪物

レベル 7

虎バター/Tiger Butter

武勇	射程	威力	回避値	HP
6	1	2D6-1	12	20

性格 堅実　素材 肉、魔素

【挟撃（モ）】【範囲攻撃（モ）】
【強奪（モ）】（支援）戦闘時に使用できる。同じエリアにいる好きなキャラクター１体とその所持アイテム１つを選ぶ。そのアイテムを奪って使用できるようになる。このワザの使用者の《HP》が0になると、そのアイテムは元もとの所持者に戻る

虎バターは強欲で凶暴だ。だが、倒すと手に入るバターからは、深階の住人も帰りたくなくなるようなパンケーキが作れるとか

M-075　迷宮キングダム　Illustration.YOSHII TOHRU

モンスター／異形

レベル 10

機関師/Organiser

武勇	射程	威力	回避値	HP
3	3	1D6	14	35

性格 狡猾　素材 機械

【魔改造（モ）】（支援）自分と同じマスにいる自軍のモンスターを好きなだけ選ぶ。選ばれたモンスター全員は、【飛行】、【外皮】、【分析】のいずれかの１つスキルを修得し、威力が2点上昇する。また、名称の前に「メカ」がつき、性格が「愚か」になる。この効果は戦闘中持続し、累積されない

ある日誰かが呟いた。「モンスターたちは弱すぎる！」それを耳にしたダンジョンマスターは、モンスター強化に命をかけ始めた

M-076　迷宮キングダム　Illustration.YOSHII TOHRU

迷宮洪水注意報

シナリオ概要

国境の扉から溢れだしたのは海水。このままでは国が海水に沈んでしまう！　原因を突き止め、取り除くべくランドメイカーたちは旅立つ。たどり着いたのは小さな村。国を水没から救うことはできるのか？

プレイ人数：4人　　対応レベル：1レベル
プレイ時間：3時間　　シナリオ制作：池田朝佳

はじめに

　このシナリオは作りたてのＰＣ4人の宮廷でプレイすることを推奨します。

プロローグ

　君たちは今、宮廷総出で国内の視察をしている。自分たちの王国のあちこちを見て回っているのだ。施設や民の暮らしを見て回り、最後に北の国境の扉の前までやってきた。なぜか、潮の香りが漂ってくる。

　勢いよく国境の扉が開き、水が溢れだしてきて、頭から水を被ってしまう。

　水はどうやら海水のようだ。

　通路からは水が流れ続けている。このまま流れ続けるようなら、洪水の可能性もある。君たちは調査の必要を感じた。

●王国の北

　小さな村があるということをＰＣたちは知っています。村の名前はp.19の国名決定表を使って決定して下さい。ただし、表3の結果は「村」として扱います

●海水

　どんどん流れてきて、浸水も近そうです

●出発

　北の村は王国の北側に隣接したマップにあるため、出発した場合、道中イベント表を1回振らなければいけません

迷宮フェイズ

　部屋に入ったら下記の描写を読み上げてください。モンスターやトラップは、右のマップに書いてあります。

　また、この迷宮で1クォーターが経過するごとに、ＰＣたちの王国に被害が発生します。部屋を探索済みにする、罠が発動するなどで、1クォーターが経過する度に、ＧＭはページ右下の洪水被害表を読み上げて下さい。トラップなどの効果で、一度に2クォーター以上が経過した場合、経過したクォーター分、全ての被害が適用されます

●Ａ1：廃墟

描写：入り組んだ通路をくぐり抜けたどり着いた部屋は水で満たされている。特に目に付くものはなく、がらんとしている。どうやら、ここは水源地ではないらしい

●Ａ2：神殿跡

描写：荒れ果てており、面影こそないが、ここはかつて神殿だった場所らしい。壁の一部が開いている。エレベータだ。この海水はエレベータから溢れだしているのだ。そのエレベータを取り囲むようにして、深階の生き物たちが蠢いている……

イベント：モンスターを倒せば、エレベータの扉を閉めることができます。エレベータの扉を閉めれば、海水は止まり、徐々に水が引き始めます。以後、洪水被害表を参照する必要はありません

●Ｂ2：マヨイヒカリ水田2

描写：水浸しになったマヨイヒカリの水田が続く。水田の中央に、今まさにモンスターに襲われようとしている村人がいる。おそらく、村の入口にいた子供たちの親だろう。また、何匹もの渡り魚が村の奥へ向かおうとしているのが見える

イベント：この戦闘で村人が死んでいた場合、《民の声》が死んだ村人×2点、減少します。助かった村人の人数+1Ｄ6人が国王の《配下》となります。戦闘終了後、村人が1人でも生き残っていれば、彼らから話を聞くことができます。彼らは村の奥に深人たちが向かっていったのを目撃しています。深人の中にはこのシナリオのオリジナルモンスター【真エルフ】が混じっており、「邪魔するヤツがいたら【魔海】を使うまでだ」と話していたことを教えてくれます。ＧＭはここで、スキル【憑依】について、【魔蟹】と同じ深階の住人である【真エルフ】ならば、【憑依】を使用することでモンスター【魔蟹】の持つスキル、【魔海】を使用できる可能性があることをプレイヤーに伝えましょう。また【魔海】を使用するためには、2ラウンドかかることも説明しましょう

●Ｃ2：村の入口

描写：扉には村の名前が書かれていた。石造りの部屋には、やはり海水が満ちている。数人の子供たちがその海水に腰まで浸かり、不安げな顔でこちらを振り返る

イベント：描写の後、子供たちは口々に、ＰＣに話しかけてきます。「もしかして、ランドメイカー様ですか？」「ランドメイカー様、助けにきてくれたんですね！」「この水をなんとかしようとして、お父さんたちが村の奥に行っちゃったんです」「お願いです、お父さんたちを助けてください！」子供たちは〔魅力〕の高いＰＣを中心に懇願してきます。ＰＣが承諾すると、《民の声》が1点増加します

●Ｃ3：マヨイヒカリ水田1

描写：広い部屋は百万迷宮で採れる代表的な米、マヨイヒカリの水田であるらしい。扉は部屋の中でも高い位置にあり、水田には階段を降りて行く、という造りだ。しかし、今、部屋の中は海水で満たされ、稲穂は水中で揺れている。階段もまた、水の中に沈んでいる。この部屋を通り抜けるのは、かなりの困難が伴うだろう

エピローグ

　ＰＣがシナリオの目標を達成した場合、以下の文章を読み上げて下さい。

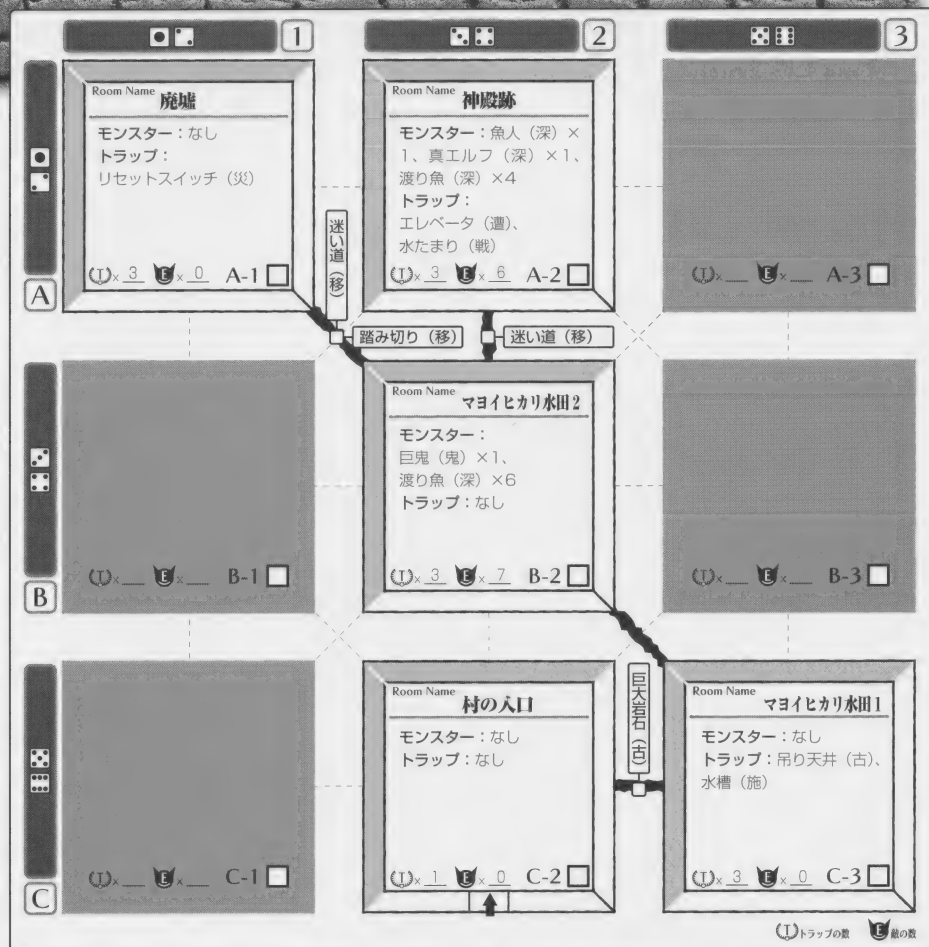
　また、今回のマップを領土にした場合、Ｂ2とＣ3の部屋には【農地】の施設があるものとします。

　エレベータの扉を閉じると、部屋の水位は徐々に下がりはじめた。やがて水は引いていった。国許からも、水が引きはじめたと言う報告が入る。宮廷の人間からも、安堵のため息がもれる。洪水により、君たちの国はそれなりの被害を被った。だが、この困難を乗り越えたことで、君たちの国はより強固なものになっていくことだろう。

洪水被害表

クォーター	被害
1	浸水が始まる。民から不満の声があがりはじめる
2	浸水の速度が上がったような気がする。通路が浅い河のようになっている
3	さらに水位が上昇。通路の通行はもはや困難だ
4	国境に積み上げた土嚢が押し流される。民は対応に追われ、維持費が1MG増加してしまう
5	民の不満は深刻なものになっている。《民の声》が1減少する
6	民は他国に避難を始めている。国王の《配下》が1Ｄ6人減少する
7	民に被害が出始めた。国王の《配下》が1Ｄ6人減少する
8~12	ランダムに決定した自国の部屋が水没する。その部屋に施設があれば破壊されてしまう

North Village
北の村

シナリオの目標：王国を襲った洪水の原因を取り除く

ダンジョン概要：どの国家にも属していない、小さな村。銘柄米マヨイヒカリを栽培している。深階を奉じる神殿跡があることは村人も知らなかった

●シナリオの傾向

このシナリオは作りたてのＰＣと王国が対象となっている。このシナリオ独自の処理として、洪水被害表があり、時間をかければかけるほど、国が被害を受けることになる。戦闘は2回と少ないが、厳しいものになっている。また、シナリオのオリジナルモンスター【真エルフ】と、オリジナルトラップの【水槽】が登場する

●洪水被害表

キャンプ終了後のクォーター経過時に適用される。ＰＣたちの国許から使いが状況を知らせにやってくる、などの演出を行うとよいだろう

●廃墟

Ｂ2から進む際に「ハズレ」となる部屋。この部屋に来てしまうと、トラップの【踏み切り】のため、最低でも2クォーターが余分に経過してしまい、洪水の被害が増えてしまう。また、【リセットスイッチ】のトラップがある点にも注意しよう。何もないことを強調してハズレ感を強く演出し、罠からプレイヤーの目を逸らそう

●神殿跡

このシナリオのクライマックスとなる部屋。【エレベータ】はすでに発見されているものとして扱うため、トラップとしての効果はない。【水たまり】のトラップはＰＣ側の前衛に設置されている。戦闘開始時の配置は、前衛に【魚人】、本陣に【真エルフ】とする。【渡り魚】はＢ2の部屋から逃げてきたものも含めて、全てのエリアに均等に配置する。このシナリオのオリジナルモンスター【真エルフ】は、最初のラウンドに【憑依】のスキルを使い、【魔蟹】の持つ【魔海】のスキルを修得し、2ラウンド目に使用する。【魔海】を使用した後は、【真エルフ】もＰＣに攻撃する。【外皮】を修得してもよいだろう

●マヨイヒカリ水田2

戦闘開始時の配置は前衛に村人5人と【巨鬼】、後衛に【渡り魚】3匹、本陣に【渡り魚】3匹とする。村人は《ＨＰ》5、《回避値》5として扱う。戦闘中、【巨鬼】は村人を攻撃し、【渡り魚】は本陣に集まって逃走を試みる。逃げ出した【渡り魚】は次の部屋のモンスターに追加されるということを宣言すること。村人はすくんでしまい、自主的な行動は行わない。また、自軍のモンスターではないため、【巨鬼】は村人に対して【むしゃむしゃ】のスキルを使用することはできない。村人が生き残った場合、深人の情報を忘れずに出すこと。村人は海水がＡ1とＡ2、どちらの部屋から溢れてきているのか、【真エルフ】たち深人がどちらの部屋に向かったのかは知らない。また、どちらの部屋から海水が溢れてきているのかも分からない

●村の入口

ＰＣと村の子供たちが触れあうイベント。GMは積極的に子供のロールプレイを行い、ＰＣが子供に対してリアクションを行ってくれるように誘導していこう

●マヨイヒカリ水田1

このシナリオのオリジナルトラップである【水槽】の設置されている部屋。【水槽】は解除しないとダメージが入り、解除すると時間が経過する、というどちらかを選ばなければならないトラップだ。また【吊り天井】のトラップがあるのをも忘れてはいけない

●失敗して途中で帰った場合

この場合もルールに従って、終了フェイズを行う。また迷宮内での時間が経過していなくても、洪水被害表の12までをすべて適応すること。この迷宮に再挑戦することはできない。ＰＣが再挑戦したがったときは、このマップを元に、深人が彷徨う別の迷宮として作り直すとよいだろう

面影の迷い道

シナリオ概要

ある日、王国の壁に開いた穴。これを放っておいては、ランドメイカーじゃない！　国民の声に動かされ、新たな領土を求めて旅立つランドメイカーたち。ところが迷宮の奥には憧れの人が待ち受けていて？

プレイ人数：4人　対応レベル：2レベル
プレイ時間：3時間+2時間　シナリオ制作：池田朝佳

はじめに

このシナリオは2レベルのＰＣ4〜6人の宮廷でプレイすることを推奨します。

プロローグ

迷宮にも昼夜はある。天井近くに浮かぶ星の輝きが強いときが昼で、暗くなると夜だ。夜になれば人は眠る。ランドメイカーも同様に。そして眠ると夢を見る（ここでＧＭはＰＣを１人選んでください。女性ＰＣが望ましいですが、いなければ男性ＰＣでもかまいません）。

君は10数年前の夢を見た。まだ幼かった君は、うっかり国の外に迷い出て怪物に襲われた。そんな君を助けてくれた人物がいた。彼は、シルヴァチェインと名を名乗り、「御無礼！」と言って去っていった。

彼は今頃、どこで何をしているだろう。

翌朝、君たちが王宮に集っていると、民の１人が駆け込んでくる。

「国王陛下！　南の壁に新たなる通路が出来上がっております！　新たな領土獲得のチャンスです！」

●新しい通路

どうやら昨晩、迷宮嵐が起こったためにできた通路のようです。新たな領土の可能性に、民たちが興奮しています

●出発

新しい迷宮は王国の南側に隣接したマップにあるため、出発した場合、道中イベント表を1回振らなければいけません

迷宮フェイズ

部屋に入ったら下記の描写を読み上げてください。モンスターやトラップは、右のマップに書いてあります。

●A1：迷宮嵐跡

描写：石造りの壁と煉瓦が混じり合うこの通路は、迷宮嵐によりあちこちの迷宮が繋がったものらしい。薄暗い通路の中央に、男が１人倒れている

イベント：助け起こすと男は意識を取り戻し、アロウと名乗ります。彼はシルヴァチェインという名の勇者に仕えて旅をしていたのですが、昨夜の迷宮嵐によりはぐれてしまったと言うのです。彼が言うには、この迷宮のダンジョンマスターはヴァララカールであり、シルヴァチェインはそれを倒しに赴いたが、1人では不可能だろう、と言ってＰＣたちにシルヴァチェインを助けてくれるよう頼みます。ＰＣたちが引き受けるならば、同行します

●A2：鬼の住処

描写：壁の岩は熱く所々から蒸気が噴き出す。部屋の中はサウナのように蒸し暑い

●A3：回廊

描写：迷宮嵐で新しくできた回廊なのだろうか。人が住んでいた痕跡がある

●B1：炎の洞窟

描写：火の粉が踊る洞窟の奥にある暗い穴。その奥から、炎の魔神が姿を現す。炎の魔神の前に、うずくまっている人影が見える

イベント：人影に向かってアロウが「シルヴァチェイン様！」と叫ぶと、人影が顔を上げます。その表情はうつろです。どうやら彼は迷宮に取り込まれ、ダンジョンマスターであるヴァララカールに操られているらしいことが判ります

●B2：倉庫

描写：鍵のかかった扉の奥、埃っぽい部屋の中にはいくつかの宝箱と、ドワーフがひとり。ドワーフは君たちの顔を見ると、微笑んだ……ように見えた

イベント：ドワーフとは戦闘になりません。「あああ、ヒドイ目にあった。あんたらが来なかったらどうなっていたか」ドワーフはＰＣたちに礼をいいます。そしてＢ1、Ｃ1、Ｃ2の部屋には穴を掘ろうとしたけれど掘れなかった、きっと【結界】のトラップが仕掛けられているのだろう、と教えてくれます。また、ＰＣたちに自分を国民にしてくれないか、と申し出ます。ＰＣがこの申し出を受けると、【ドワーフ】がモンスターの《民》となります。宝箱に対して探索判定を行うと、2MGの価値がある宝石がみつかります。この宝石はアイテムとして扱い、1スロットを使用します

●B3：鬼の宮殿

描写：その部屋は薄汚れた宮殿だった。南側には通路があったらしいが、迷宮嵐のせいか、塞がっている。そして、部屋の中はモンスターでいっぱいだった。「なんだおまえたちは！　この迷宮は我らが城だぞ！」冠をつけた鬼の少女が叫ぶ

イベント：戦闘が終了すると、宝箱がふたつあるのが見つかります。このふたつの宝箱の中からは素材の肉が5個、牙が10個見つかります。また、ＰＣたちに向かってアロウが言います。「この奥にも部屋があるのは間違いないです。でも、進むのには【もぐら棒】が必要そうですね」「材料があるなら、一度、王国に戻られてはいかがでしょうか？」アロウはＰＣに王国への帰還を勧めてきます

●C1：休憩所

描写：暖かく、居心地がよさそうな部屋だ

●C2：炎の回廊

描写：細い通路の両脇には、溶岩が真っ赤な光を放っている。落ちるようなことがあれば、無事では済まないだろう

●C3：錆の間

描写：いくつもの武器や防具が錆び付き、転がっている。「これはシルヴァチェイン様のものです！」アロウが錆び付いた甲冑のひとつを指さして言った

イベント：戦闘が終了すると、アロウが「やはり、シルヴァチェイン様はこの奥にいらっしゃるようです。ご無事ならよいのですが……」とつぶやきます

エピローグ

ＰＣがシナリオの目標を達成した場合、以下の文章を読み上げて下さい。

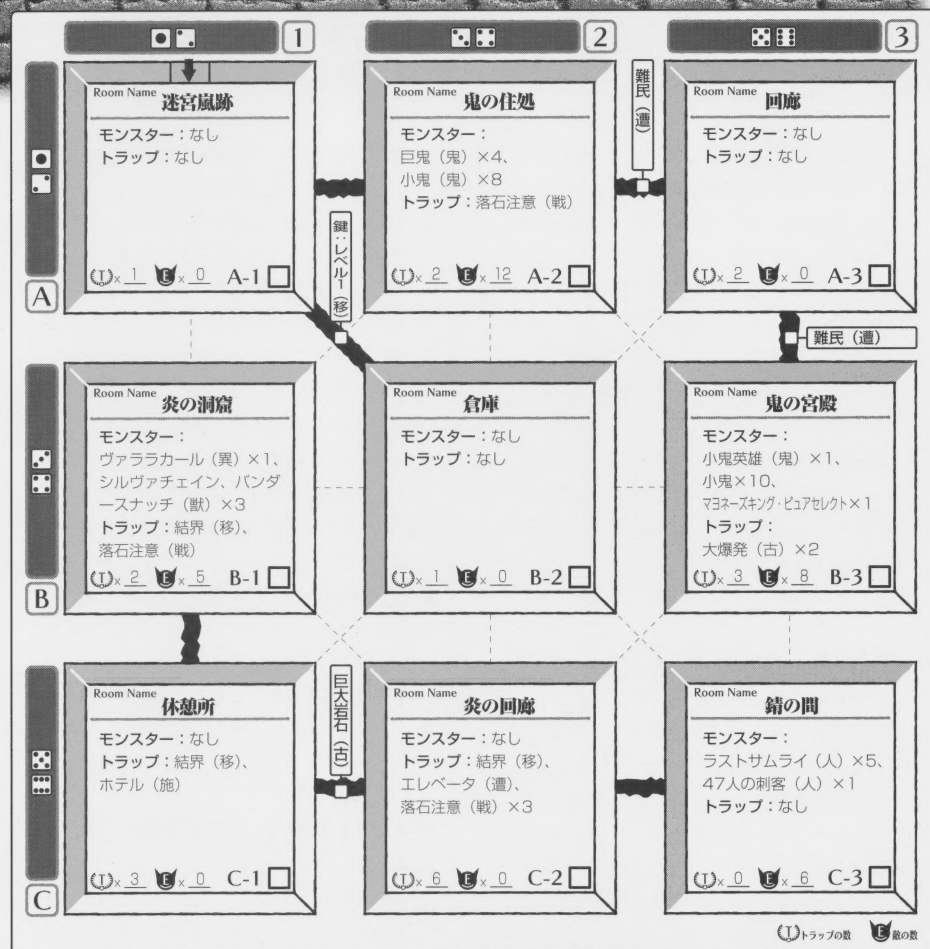
ヴァララカールが倒されたためだろう、熱く光っていた溶岩が、急速に冷え、黒く固まっていく。シルヴァチェインが「今度は、君に助けられたな」と呟いた。

「勇者と呼ばれる身でありながら、ダンジョンマスターに操られるとは、私もまだまだ未熟だ。次に君の前に現れるときは、もっと強い私でありたい。御無礼！」

そう言ってシルヴァチェインは、アロウと共に君たちの前を去って行った。

シルヴァチェインは助けてもらった礼として、彼の愛刀である3レベルのだんびらと、2MGをＰＣに渡します。

火焔の迷宮

シナリオの目標：支配者・ヴァララカールを倒し、勇者・シルヴァチェインを救う

ダンジョン概要：ヴァララカールの支配する溶岩の迷宮。迷宮嵐の影響で、分断されてしまっている上に、小鬼の宮廷まで侵入している

●シナリオの傾向
このシナリオは2レベルのＰＣが対象となっている。シナリオ1の「迷宮洪水注意報」と続けてプレイしてもよいし、単独のシナリオとしてプレイしてもよい。また、このシナリオの迷宮は、途中で一度、王国に帰還することを想定した作りとなっている。一度、王宮に帰還した場合、そこで終了フェイズとなり、もう一度この迷宮に挑む場合、準備フェイズからのスタートとなる

●プロローグ
シルヴァチェインとＰＣの関係を示すための夢による回想シーン。ここではＰＣ１人だが、ＰＣ全員が何らかの形でシルヴァチェインに助けられていることにしてもよいだろう。ＰＣの設定に合わせた回想シーンを行おう

●アロウの扱いについて
アロウは、10代後半の少年で、シルヴァチェインのことをとても尊敬している。戦闘などには参加しない

●トラップの演出
【落石注意】のトラップは、地面から溶岩や熱い蒸気が吹き出しているものとして演出しよう

●鬼の住処
【落石注意】のトラップは、PC側の前衛に配置する。【巨鬼】は【むしゃむしゃ】を使って威力を上げ、【みみず】は【範囲攻撃】を使いながら、【鉄腕】を使ってPCを【落石注意】のエリアに入れるようにする

●炎の洞窟
このマップの最終戦闘となる部屋。【落石注意】のトラップはＰＣ側の前衛に配置する。シルヴァチェインはヴァララカールが倒されれば正気を取り戻す。シルヴァチェインは、ＰＣと同じく⚅の目を《気力》に変換し、スキル使用時などに消費する。《気力》の管理を面倒だと感じた場合、モンスターと同じく、《ＨＰ》を減少させてもよい。その場合、《気力》を使用することはできない

●倉庫
閉じこめられた【ドワーフ】は、Ｂ１、Ｃ１、Ｃ2の部屋に対しては【もぐら棒】を使って通路を作ることができないと教えてくれる。忘れないこと

●鬼の宮殿
シナリオ前半の最終戦となる部屋。【小鬼英雄】の【小鬼の希望】で【挟撃】を持った【小鬼】たちを、【マヨネーズキング・ピュアセレクト】が【進軍】を使って前進させる。【もぐら棒】の材料となる素材が入っている宝箱２個には、それぞれ【大爆発】のトラップが仕掛けられている。通常アイテムは王宮フェイズでないと作成することができないため、ここでPCが一度王国に帰還することを想定している。もしPCがあらかじめ【もぐら棒】を持っていたり、【錬成】のスキルがあれば、王国に帰還しなくても進むことが可能になる。その時点でPCの消耗が激しいようならば、GMから帰還を勧めてもよいだろう

●炎の回廊
【エレベータ】のトラップが発動した場合にのみ、戦闘が発生する。【落石注意】のトラップはモンスター側の前衛、ＰＣ側の前衛、後衛に配置すること

●錆の間
【47人の刺客】は【群の防御】を使って【ラストサムライ】を守り、【刀の錆】が発動する機会を増やす

●失敗して途中で帰った場合
この場合もルールに従って、終了フェイズを行う。このシナリオは、シナリオの目標を達成するまでなら、何度でも挑戦できる。ＰＣたちが逃げ帰った場合は、もう一度挑戦してもらおう

迷宮の歩き方

GMをやってみたいと思うものの、イマイチふんぎりがつかないあなたや、付属シナリオをもっと楽しくプレイしたいと考えているあなたに捧げる、あるGMの手記。これを読んで、ぜひGMに挑戦して欲しい！

GM、失敗する

RPGを始めてからそれなりの月日は過ぎて、GMをやった回数も結構な数にはなると思う。だから油断したのか、慢心したのか、私はGMに失敗した。

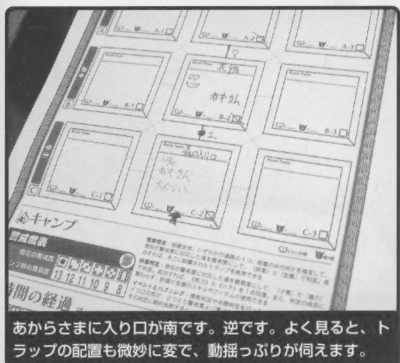
客観的に見るならば、それは失敗ではないのかもしれない。セッションは盛り上がり、プレイヤーたちはそれなりの満足を得ているわけだから。でも、GMである私からすれば、やっぱりそのセッションは失敗だった。**GMの私が楽しめてない**からね。

遊んだゲームは「迷宮キングダム」、遊んだシナリオはルールブック付属の「花冠の戴冠式」。私の失敗したセッションだ。

では、私の失敗とはなんだったのか？

そこからちょいと話をしてみよう。

GM、シナリオを読み間違える

迷宮キングダムのシナリオは、基本的に見開き１枚。そこにびっしり情報が詰まっているわけだけれど、私はこれを斜め読みしかしていない状態でGMしちゃったんだな。で、大きな間違いをひとつしてしまったのだ。このシナリオのマップって、Ａ２の**北側が迷宮の入口**な訳なんだけども、Ｃ３の**南側を入口**にしてしまったのだ。シナリオに「森の部屋は、王国の南側に隣接したマップにあります」って書いてあるやん。どうして**南側にある場所の入口が南**なんだよ！　描写を始めようとしたときに気づいて、あわてて迷宮の構造を逆にした。だから、シナリオの進行に問題があったわけじゃないんだけど、このショックでかなりメロメロになってしまった。あふう。

あからさまに入り口が南です。逆です。よく見ると、トラップの配置も微妙に変で、動揺っぷりが伺えます。

このとき私を助けてくれたのは、ＰＣたちが王国フェイズの情報収集をしてなかったこと。さすがに、情報収集と別の結果にするわけにいかないじゃない。Ｃ２はトラップ２つに、モンスター17体なわけよ。**景気のいい入口だな、オイ。**まあ、間違いに気づいた時点で、ごめん、間違った！　って謝ればいいんだけどさー。GMはやっぱり、余裕を見せたいわけで。

逆を言うと、情報収集って、ちゃんとしておくと、GMがアドリブでモンスターの数を増やしたりするの防げるよね。プレイヤーからしてみると。

GMに一番大切なこと

メロメロになってしまった私は、GMとして一番大切なことができなかった。GMとして一番大切こととはなにか？

ＰＣたちをヒーヒー言わせることだよ！

プレイヤーが一番楽しいのは、ＰＣの生か死の狭間で苦しんでいるとき！　少なくとも、この迷宮キングダムではその筈だ！

そりゃあ王様や騎士様のロールプレイは楽しいさ。がっぽり稼いで色んな施設を建てるのも楽しいさ。でも、メインは迷宮フェイズ、迷宮の探索なんだからね♪

そこで、私はリベンジを考えた。

お題は同じ迷宮キングダム、「花冠の戴冠式」。これを使ってもっともっと楽しいゲームをしてやろう！　とね。

そのためにも、ばっちり準備する決心を固めた。ま、とりあえずはプレイヤーを集めないとな。電話とメール、ゴー。

準備・準備・準備

まず、前回いまいち怠っていた準備をしよう。小道具を用意すると楽しいし便利だというのは、ルールブックにも書いてある通り。具体的には、データをコピーして作ったカードと、戦闘に使うコマだね。

カードに関しては前回、色々気がついたことがある。まず、スキル、アイテム、モンスター、トラップでスリーブの色を分けた方が、管理するのに便利なこと。施設は実際に王国に建設した後ならともかく、建てる段階ではカードにする必要はそんなにないかな。一覧できた方が選びやすいんだから、プレイヤーがルールブックを持っているなら問題なし。で、アイテムのカードは１種類を複数枚用意しておくと便利だ。このゲームはアイテムを交換したり、拾ったり、なくしたりすることがかなり多い。キャラクターメイキングでアイテムを選択するときが顕著だけれど、ＰＣ同士でアイテムを交換する必要もある。宮廷全員でアイテムの交換をやってると、**時空のはざまに消えてなくなる**アイテムとか、増えるアイテムが出てくる。だけど、アイテムをそのままカードで管理しちゃえば平気だ。なくなったらGMにかえせばいいし、交換するときはカードを交換すればいい。ひとつのアイテムにつき、５枚くらいあれば足りるかな？　レアアイテムは各１枚でも足りるだろう。さて、作ろう。ちょきちょき。

シナリオ、大改造！

付属シナリオとかの、市販のシナリオをプレイするのは楽しい。GM的には、理不尽なことがあっても**シナリオのせいにできる**。プレイヤーとしては、同じシナリオをプレイした人間同士で色々話ができる。それはそれでとても面白いことだ。でも。市販シナリオは不特定多数の人間相手に作られたものだけれど、RPGにはテーブルごとの差が存在する。迷宮キングダムなら、同じ１レベルの宮廷だって、人数が４人と６人なら強さは変わってくるわけで。

と、いうわけで、私は今回のプレイヤーに合わせてシナリオの改造を決定した。この改造は他のシナリオにも応用が効くと思う。どんな風に改造したかというと……

これ程度の戦闘では、まだまだヌルイ！　ＰＣはもっと逆境に叩き込んでもかまわないのだ！　ウラー！

迷宮キングダム 1st.Conquest

花冠の戴冠式

はじめに

プロローグ

王国フェイズ

迷宮フェイズ

エピローグ

森の部屋

①シナリオデータ

4～6人とプレイヤーの人数が指定してある。プレイ経験から言うと、最低人数の4人ならばカツカツ、というバランスだ。今回はプレイヤーが5人なので、増強が必要と考えることにする。

②プロローグ

即位の祭、とはいうものの表で国の名前を決めると、**「合衆国」**とか**「学園」**とか**「会社」**になっちゃったりするわけで。それに合わせて祭の名称は変えてしまおう。**大統領選挙**とか、**学園長就任の宴**とか、**襲名披露**とか。今回はプレイするまで王国の名称は分らないからアドリブになっちゃうけど、あらかじめどんな王国か分かっているなら、その雰囲気に合わせてNPCを変えてしまってもいい。学園だったら、姉妹よりも**先輩後輩**に変えちゃうとかね。

③迷宮フェイズ

もっと手強いものに改造してみる。まずトラップは数を増やしてみる。5人なら+1個、6人なら+2個かな。ただ、トラップがない部屋にまで増やす必要はない。発見すると発動するトラップや、**解除不可**なトラップを置いてみる。モンスターは数を増やすんじゃなくて質で勝負。ルールブックによれば**PCのレベル+7レベル**までならボスにしていいらしいし。最後の部屋を巨鬼の巣ならぬ、**茸ドラゴンの巣**にしてみたりするのはやりすぎ……かなあ？

④エピローグ

プロローグと同じく、王国の雰囲気に合わせて演出してみる。国民だって王国が会社なら社員になるんだろうし「社長」と呼ぶだけでも盛り上がりのきっかけにはなるし。まあ、全滅しちゃってたら、プレイされないところだけどね、ここは。

⑤シナリオの目標

ここを変えてしまうのも手。当然、プロローグも一緒に変えなきゃいけないけど、新たなる領土の獲得とか、巨鬼退治、みたいに変えてみると、同じマップを使っても違うシナリオになりそうだ。

⑥マップ

部屋の配置を変えたり。1本道のダンジョンでも、3部屋と4部屋の差は大きい。

⑦右段解説

モンスターの配置や戦術について書かれているけれど、モンスターを変えれば当然変わってくる。集団攻撃ができるPCがいるなら、モンスターを同じエリアに固めてもしかたないけれど、いない場合なら、固めてみよう、とか。やっぱりPCの戦力に合わせた配置・戦術をとらないとね。

いざ、ゲーム開始！

というわけで、ゲーム開始。結局、私がした改造は部屋を４部屋にすること、トラップとモンスターを増やすこと。最後の部屋をＡ２からＡ３にしたわけだ。Ａ２が巨鬼の巣なのは変わらないけれど、そこに捕まってる女の子はタンジェントじゃなく、トラップの【傾国兵器】にしたのだ。でもって、本物のタンジェントはＡ３の**茸ドラゴンの巣**にいるという。

当日できあがった王国は「第三ネリマランド」。「第一、第二があるのか!?」とか「**場末の遊園地**みたいだ！」という声がプレイヤーからあがったり。さらに、クラス施設の建っている部屋の風景をp.96の迷宮風景表で決めてみたら、「ブランコやすべり台のある小公園」とか「歯車やピストンのやかましい動力室」とかが出たものだから、遊園地説が濃厚に。なぜか「**園長**」と呼ばれ始める国王。と、いうわけでプロローグやＮＰＣも「明日はこの第三ネリマランドの開園式じゃありませんか！」とか「入場口を花で飾りたいと言って妹は森の部屋に！」とか言ってみたり。

そしていよいよ迷宮フェイズ。私のやる気を感じ取ったのか、ＰＣたちは**警戒度を６**にして挑む。そこに元のシナリオ通り、【大喰らい】の【ほんわか】が飛ぶ。モンスターにこそ勝ったものの、１本目の道にある【落とし穴】を発見できず。ここのトラップ、レベルを３に上げたんだよね。うふふ。宮廷全員が**７点ダメージ**を受けた。おおお。半壊以上だな。この最初のズタボロ感は、やっぱり盛り上がりに繋がった。そうだよなあ。こうでなくっちゃな。

とはいえ、やっぱりＰＣは手強い。その後はトラップに引っ掛かることもなかったし、【傾国兵器】もルールブックを読んでいたプレイヤーが「怪しい！」って言い出したからなあ。まあ、もう一部屋あることは通路で判るもんね。ここで終わるわけないって思うか……。そして最後の【茸ドラゴン】は。処刑人の【首斬り】**一撃で殺されてしまいました。**次はオリジナルシナリオでリベンジする予定。ちくしょう……。

あなたのお便り募集！

迷宮クロニクルでは、みなさまのお便りを募集しています。以下のような投稿を募集しています。

●自作シナリオ：自分たちが遊んだことのある自作シナリオを募集します。「花冠の戴冠式」や「迷宮洪水注意報」など、既存のシナリオの書式を参考にしてください。
●王国設定：実際に自分たちで育てた王国や、ＰＣの敵や味方として登場する新たな列強国家などの設定を送ってください。
●追加データ：新しいジョブ、アイテム、施設、モンスターなどの新しいデータ・設定を募集します。

上記以外にも、今後迷宮キングダムでやって欲しいこと、プレイリポートや質問などございましたら、お送りください。みなさまの投稿をお待ちしております。

投稿規定

・投稿には住所・氏名を必ず併記してください
・投稿された内容および権利のすべては、冒険企画局に帰属するものとします。また、投稿していただいた内容は、冒険企画局の判断で、修正や変更を行う可能性があります。あらかじめご了承ください。
・投稿された内容は、迷宮クロニクルシリーズや今後発表される可能性のあるサプリメント、迷宮キングダムの公式ウェブサイトなどで取り上げることがあります。
・投稿は返却しません。コピーが必要な場合は各自でコピーをとってください。

メールでの投稿も受け付けています。詳しくは下記のウェブサイトで確認してください。
http://www.bouken.jp/product/makeyou/

あて先　〒178-0063　東京都練馬区東大泉3-29-21
冒険企画局「迷宮キングダム投稿」係

優秀な投稿者には、今までに配付された特典シナリオをプレゼント。優秀作品の発表は発送をもってかえさせていただきます。

迷宮クロニクル
Vol.1 はじめての迷宮キングダム

ISBN4-9901230-3-4
C0476 ¥1505E

9784990123031

1920476015058

迷宮クロニクルとは？

迷宮クロニクルとは、シニカルポップ・ダンジョンシアター「迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）」をサポートするサプリメントのシリーズです。ランドメイカーたちの冒険をより楽しくしてくれる、ジョブ、アイテム、施設、トラップ、モンスターなどの追加データに加え、シナリオ２本を収録しています。さらに、追加データをカード化して付属。また、描き下ろしコミックでまよキンの世界を紹介しています。

※この商品は「迷宮キングダム」がないと遊ぶことができません。

コミック「Open Dice Kingdom」

速水螺旋人の手になる描き下ろしコミックがついに始動！　百万迷宮の小王国を騒がす空き巣騒動にランドメイカーたちは立ち上がる。王女！　メイド！　ウラー！

追加ジョブ「勇者」

ついに現れた21番目のジョブはレベルアップしたキャラクターだけが転職可能。人々の思いを力に変える決戦存在に、キミのキャラクターもなれる！

追加データカード

新たに追加された施設やモンスター、シナリオに登場するＮＰＣなどをカード化。実際のプレイで使えば、盛り上がること間違いなし！

シナリオ２本

作りたてのキャラクターのために、ミニキャンペーンとして連続プレイ可能なシナリオ２本を収録！　追加データも使って、じっくり遊んでみよう！

そのほか、初めてまよキンを遊ぶGMのプレイリポートも収録。まだまよキンを遊んだことのないあなたにこそぜひ手にとって欲しい、渾身の一冊！

価格：1580円
（本体1505円+消費税75円）

発行：
HOBBY BASE
〒111-0051　東京都台東区蔵前3-13-13　NRビル8F
TEL：03-5822-5081

HOBBY BASE®